

# Framkvæmd þróunar

Hugbúnaðarfræði - Miðannarverkefni

Andri Már Marteinsson, Ágúst Helgi Árnason, Berglind Dúna Sigurðardóttir,  
Íris Björk Snorradóttir, Magnús Björn Sigurðsson, Olga Ýr Georgsdóttir

Hópanafn: Míkró Tvíson

10. september 2017

Kennari: Hannes Pétursson



## Efnisyfirlit

1 Inngangur .....	3
2 Rýmisáætlun .....	3
3 Verkpáttagreining .....	3
3.1 Saga 1.....	3
3.1.1 Lýsing:.....	3
3.1.2 Verkpættir: .....	4
3.2 Saga 2.....	4
3.2.1 Lýsing:.....	4
3.2.2 Verkpættir: .....	4
3.3 Saga 3.....	4
3.3.1 Lýsing:.....	4
3.3.2. Verkpættir: .....	4
3.4 Niðurstöður.....	5
4 Sprint Backlog .....	5
5 Sprint Burndown .....	6

## Töfluyfirlit

Tafla 1: Rýmisáætlun.....	3
Tafla 2: Niðurstöður verkpáttagreiningar.....	5

## 1 Inngangur

Í þessari skýrslu verður byrjað á að setja upp rýmisáætlun (e. Capacity plan) sem sýnir framlag hópmeðlima í verkefninu fyrir fyrsta sprett. Valdar verða notendasögur til að vinna með í fyrsta sprett og þær eru síðan liðaðar upp í verkþætti. Loks verður sett upp Sprint backlog og Sprint burndown þar sem gert verður ráð fyrir að fyrsti sprettur sé hálfnaður.

## 2 Rýmisáætlun

Rýmisáætlun gengur út á að finna hversu mörgum klukkustundum teymið getur skilað í hverjum spretti. Sprettur er ein vika sem jafngildir 5 virkum dögum. Að jafnaði er gert ráð fyrir að teymismeðlimur getur unnið 4 klst án truflana á 8 klst vinnudegi. Gert er ráð fyrir að Product owner skili engri mælanlegri vinnu og Scrum master skili helmingi minni vinnu heldur en teymismeðlimir. Niðurstaða rýmisáætlunar er að í hverjum spretti skilar teymið 90 klst vinnu. Hinsvegar er fýsilegt að gera ráð fyrir að fyrsti spretturinn muni ekki ganga jafn auðveldlega fyrir sig og þeir sprettir sem munu fylgja. Teymið getur lent á allskyns hindrunum sem það sá ekki fyrir í áætlanagerðinni. Þar með er sett fram sú forsenda að teymið skili 63 klst vinnu í fyrsta spretti og 90 klst vinnu í þeim sprettum sem fylgja. Niðurstaðan í fyrsta sprett er fengin þegar gert er ráð fyrir að sá sprettur skili 70% af klst miðað við hefðbundin sprett.

Nafn	Hlutverk	Áætlað vinnuhlutfall	Vinnutímar pr sprett án truflunar
Andri Már	Teymi	100%	20
Ágúst Helgi	Teymi	100%	20
Berglind Dúna	Scrum master	50%	10
Íris Björk	Teymi	100%	20
Olga Ýr	Teymi	100%	20
Magnús Björn	Product owner	0%	0
90 klst / sprettur			

Tafla 1. Rýmisáætlun.

## 3 Verkbáttagreining

Verkbáttagreining gengur út á að brjóta notandasögu í undirþætti og ákvarða tímalengd hvers og eins þáttar í klukkustundum. Þrjár mikilvægustu sögurnar voru notaðar í þessa greiningu þar sem teymið treysti sér nokkuð vel að ákvarða tímalengd þeirra verkefna

### 3.1 Saga 1

#### 3.1.1 Lýsing:

Sem kerfisstjóri get ég skráð mig inn og haft yfirsýn utan um þær verslanir sem eru með aðgang að kerfinu.

### 3.1.2 Verkbættir:

1. Hanna og forrita bakenda kerfisins til að geta séð yfirlit um verslanir. - 12 klst
2. Hanna og forrita samskiptakerfi milli kerfisstjóra og verslana. - 8 klst
3. Forrita framendann sem kerfisstjórinn notast við. - 12 klst
4. Framkvæma einingaprófanir. - 2 klst
5. Framkvæma kerfisprófanir. - 2 klst

**Samtals tími: 36 klst.**

## 3.2 Saga 2

### 3.2.1 Lýsing:

Sem verslun get ég skráð mig inn og haft yfirsýn yfir vörur og pantanir til þess að geta tekið pantanir saman með skömmum tíma.

### 3.2.2 Verkbættir:

1. Hanna og forrita bakenda kerfisins fyrir verslanir. - 12klst.
2. Forrita framenda yfir hvernig vörulisti birtist. - 8 klst.
3. Forrita framenda yfir hvernig pantanir birtast. - 8 klst.
4. Framkvæma einingaprófanir. 2 klst.
5. Framkvæma kerfisprófanir. - 2 klst.

**Samtals tími: 32 klst.**

## 3.3 Saga 3

### 3.3.1 Lýsing:

Sem kerfisstjóri get ég veitt nýjum verslunum aðgang að netversluninni til þess að þær geti selt vörur sínar.

### 3.3.2. Verkbættir:

1. Hanna og forrita bakendavirkni sem bætir verslun í gagnagrunn. - 8 klst.
2. Hanna og forrita framenda þar sem verslun er sett í gagnagrunn. - 6 klst.
3. Framkvæmda einingaprófanir. - 2klst.
4. Framkvæma kerfisprófanir. - 2 klst.

**Samtals tími 18 klst.**

### 3.4 Niðurstöður

Samanlagður tími á þessum þremur sögum eru 86 klukkustundir. Niðurstöðurnar eru settar fram í töflu þar sem hlutfall tíma og sögupunkta er fundið út. Þetta hlutfall er notað til að finna hraða (e. Velocity) hópsins í hverjum sprett fyrir sig. Hlutfallið reynist vera 3.58 klst/sögupunktur.

Saga	Áætlaðar klst	Story points	Hraði(klst/Sp)
1	36	8	4,5
2	32	8	4
3	18	8	2,25
Samtals	86	24	3,58

Tafla 2. Niðurstöður verkþáttagreiningar.

## 4 Sprint Backlog

Eftirfarandi tafla listar upp þær sögur sem fara í fyrsta sprett verkefnisins. Sögurnar eru liðaðar upp í verkþætti sem eru áætlaðir í klukkustundum. Þegar spretturinn er rúmlega hálfnaður sést að verkefnið er á undan áætlun.

Notendasaga	Verkþættir	Heildar tími(klst)	Dagar				
			1	2	3	4	5
1.Sem kerfisstjóri get ég skráð mig inn og haft yfirsýn utan um þær verslanir sem eru með aðgang að kerfinu.	Hanna og forrita bakenda kerfisins fyrir kerfisstjóra til að geta séð yfirlit um verslanir	12	12	8	6		
	Hanna og forrita samskiptakerfi milli kerfisstjóra og verslana	8	6	6	3		
	Forrita bakendivirkni til að geta flokkað verslanir ( <b>Bætt við</b> )	6	6	3	0		
	Forrita framendann sem kerfisstjórinn notast við	12	12	6	6		
	Framkvæma einingaprófanir	2	2	2	2		
	Framkvæma kerfisprófanir	2	2	2	2		
2.Sem verslun get ég skráð mig inn og haft yfirsýn yfir vörur og pantanir til þess að geta tekið pantanir saman með skömmum tíma.	Hanna og forrita bakenda kerfisins fyrir verslanir	12	16	8	2		
	Forrita framenda yfir hvernig vörulisti birtist	8	6	6	0		
	Forrita framenda yfir hvernig pantanir birtast ( <b>Hætt við</b> )	8					
	Framkvæma einingaprófanir	2	2	2	2		
	Framkvæma kerfisprófanir	2	2	2	2		

## 5 Sprint Burndown

Við ákváðum að við myndum gera Sprint burndown daglega til þess að sjá það skýrlega fyrir okkur á myndrænan hátt hvernig staða verkefnisins væri. Á daglegum Scrum fundi voru verkþættirnir skoðaðir og endurskilgreindir m.t.t. tíma. Eftir dag 3 er verkefnið aðeins á undan áætlun.

